

BAB V

PENUTUP

I. Kesimpulan

Perancangan buku interaktif panduan menjahit dasar ini, bertujuan untuk menghadirkan media edukasi yang menarik, informatif, dan juga relevan di mata pengguna Generasi Z. Buku ini difokuskan pada penyampaian informasi mengenai pengetahuan dasar untuk permulaan menjahit, termasuk pengenalan teknik-teknik dasar seperti tusuk jelujur, feston, tikam jejak, hingga pengenalan alat-alat menjahit. Informasi tersebut disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta didukung dengan elemen visual seperti Paduan infografis dan ilustrasi. Diharapkan penyampaian dari visual tersebut, mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman dari para pembaca.

Pada saat proses produksi buku ini, penulis menghadapi tantangan teknis yang cukup kompleks. Buku tidak hanya mengandalkan cetak digital (*digital printing*), akan tetapi juga menyatukan elemen tekstil yang dapat dijahit langsung oleh pengguna sebagai halaman interaktif. Hal ini membuat perlu diadakannya kerja sama lintas sektor antara vendor percetakan dengan vendor jahit, ataupun tim yang siap untuk membuat halaman kain, dan komponen lainnya hingga menjadikan produk utuh (jika mendapatkan pesanan yang lebih banyak). Proses ini juga melibatkan tahapan eksperimen terhadap bahan seperti penyesuaian teknik penjilidan, serta uji coba karya agar hasilnya dapat berfungsi optimal sebagai media pelatihan praktik menjahit.

Selain tantangan teknik, proses penyusunan materi pada proses pembuatan buku interaktif panduan menjahit juga ditemukan kendala. Informasi mengenai teknik menjahit yang tersedia secara daring cenderung terbatas, dan tidak selalu tervalidasi. Sumber yang lebih konkret, justru banyak ditemukan pada buku-buku tutorial menjahit lama yang memiliki gaya komunikasi yang tidak sesuai dengan karakter Gen Z. Oleh karena itu, penulis aktif berkomunikasi dengan guru SMK jurusan Tata Busana untuk melakukan validasi materi, agar isi buku tetap relevan dan akurat. Mengingat menjahit adalah keterampilan praktikal, dimana praktik yang digunakan pun bervariasi dan tidak bisa dianggap mutlak

benar atau salah. Maka dari itu, pendekatan yang digunakan dalam buku ini adalah menyusun materi menjahit dasar, yang dapat dipahami sebagai pondasi, sekaligus cukup fleksibel untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya masing-masing pengguna.

J. Saran

Dalam proses perancangannya, buku interaktif panduan menjahit dasar ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Salah satu tantangan utamanya adalah keterbatasan akses terhadap sumber literatur yang relevan dan kredibel, baik dalam bentuk buku maupun jurnal pendidikan, yang menyulitkan proses pengumpulan data secara lebih optimal. Selain itu, penulis menyadari pentingnya pendalaman terhadap keterampilan teknis menjahit, agar materi yang disampaikan dapat lebih terstruktur, akurat, serta aplikatif. Oleh karena itu, diharapkan ke depannya pengembangan proyek ini dapat didukung oleh riset yang lebih luas, kolaborasi Bersama praktisi, serta eksplorasi media interaktif yang lebih variatif. Buku ini diharapkan dapat menjadi inisiatif awal dalam menumbuhkan kesadaran Generasi Z akan pentingnya keterampilan menjahit sebagai bekal hidup mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, A. (2006). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Boedijono, Y. (2013). *Panduan Lengkap Menjahit*. Jagakarsa, DKI Jakarta. Kawan Pustaka.
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The culture of revival*. Reaktion Books. London.
- Heller, S., & Chwast, S. (1988). *Graphic style: From Victorian to post-modern* (Rev. ed.). Harry N. Abrams. Incorporated, New York. A Times Mirror Company.
- Husna, A. I. (2015). *Menjahit Itu Gampang*. Bantul, Yogyakarta. Pustaka Baru Press Yogyakarta.
- Langdon, N. J. S., & Pollehn, S., (2010). *Sewing Clothes Kids Love*. United States of America. Creative Publishing International.
- Madoff, S. H. (Ed.). (1997). *Pop art: A critical history*. University of California Press.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta. Penerbit ANDI.
- Riyanto, S., Azis, M. N. L., & Putera, A. R. (2021). *Analisis SWOT sebagai penyusun strategi organisasi*. Sleman, Yogyakarta. Bintang Pustaka Mardani.
- Sanjaya, W. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sutopo, A. H. (2023). *Mastering the art of book design: A comprehensive guide*. Tangerang Selatan, TOPAZART.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Handoko, A. L., Santamoko, R., Cahyono, Y. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Purwokerto, Jawa Tengah. CV. Pena Persada.
- Yuwono, A., Indrajit, R. E. (2020). *Pengantar Konsep Dasar Design Thinking*. Yogyakarta. Penerbit ANDI.

Jurnal Pendidikan

- Amanda, S. Y., Alimbel, F., Surur, M. (2024). Pengaruh Social Media, Shopping Lifestyle, Dan Customer Experience Terhadap Perilaku Impulse Buying Gen Z Melalui E-Commerce. *Jurnal Rumpun Manajemen dan Ekonomi*, 1(02), 171-180. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jrme/article/view/1262/1142>
- Burman, B. (1994). *Home sewing and 'Fashions for All' 1908–1937*. *Costume*, 28(1), 71–80. <https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1179/cos.1994.28.1.71>
- Christanti, J., Natadjaja, L., & Hosana, M. (2016). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Menjahit untuk Melatih Motorik Halus bagi Anak-anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwara*, 1(8), 11. <https://www.neliti.com/id/publications/86283/perancangan-buku-interaktif-pembelajaran-menjahit-untuk-melatih-motorik-halus-ba>
- Colovic, G. (2015). *Garment manufacturing technology*. In R. Nayak & R. Padhye (Eds.), *Garment manufacturing technology* (pp. 247-273). Woodhead Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-1-78242-232-7.00010-2>
- Efriwan, M. A. A. (2017) Pengembangan Sistem Pembelajaran Interaktif Berbasis Web (Materi Penjadwalan Proses di SMK). *[Jurnal tidak diketahui]*, 6-14. [S KOM 1301561 Chapter2.pdf \(upi.edu\)](https://www.upi.edu/s3/2017/01/13/1301561/Chapter2.pdf)
- Fauziyah, A., Syamsir, Putri, M. A., Abduravi, M. F., Oktaviani, W., Dafrianita, Y. (2024). Analisis Perubahan Perilaku Belanja Generasi Z Di Era Digital Melalui Pendekatan Antropologi Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*, 4(06), <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/4840/4473>
- Firjatulloh, M. I., Sinduwiatmo, K. (2023). Mengungkap Tren Remaja dan Motivasi Konsumen dalam Budaya Hemat. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 1(02), 16-24. <https://journal.pubmedia.id/index.php/converse/article/view/2983/2989>
- Habibah, N. N., Rahmawati, S., & Sayekti, A. (2019). PENGARUH GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI MAHASISWA

GENERASI Z DI PERGURUAN TINGGI. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(2), 7–18. <https://doi.org/10.21009/pip.332.2>

Maloka, A. R. P., Ayuswantana, A. C., & Widyasari, W. (2024). Perancangan Karakter Buku Ilustrasi Fashion Untuk Remaja Generasi Z Sebagai Upaya Peningkatan Self-Esteem Melalui Berpakaian. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(04), 73–80. <https://doi.org/10.56127/jukim.v3i04.1270>

Marcel, S. E. (1994, Fall). *Buttoning down the past: A look at buttons as indicators of chronology and material culture* (Chancellor's Honors Program Project). University of Tennessee, Knoxville. TRACE: Tennessee Research and Creative Exchange. https://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1042&context=utk_chanhonoproj

Nissen, E. (2020). *A history of zippers, and a visual guide to dating garments using zippers* (Master's thesis, Fashion Institute of Technology, State University of New York). ProQuest Dissertations & Theses. <https://www.proquest.com/docview/27995575>

Olga, Y., Tatiana, K., & Qi, Q. (n.d.). *DESIGN OF A BOOK BASED ON STYLISTIC TRENDS IN WORLD CULTURE*. International Scientific and Practical Conference VI “CURRENT PROBLEMS OF DESIGN,” KNUTD, Kyiv, Ukraine. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28080/1/APSD_2024_V1_P065-067.pdf

Osaigbovo, F. O. (2024). Embracing Minimalism: A Guide to Modern Graphic Design Practices. *VCD*, 9(2), 300–316. <https://doi.org/10.37715/vcd.v9i2.4663>

Pitoewas, B., Nurhayati, N., Putri, D. S., Yanzi, H. (2020). Analisis Kepekaan Sosial Generasi (Z) di Era Digital Dalam Menyikapi Masalah Sosial. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik PKn*, 7(1), 17-23. [11415-28710-1-PB.pdf](https://doi.org/10.11415-28710-1-PB.pdf) (unila.ac.id)

Putri, D. Y., Suhartini, R. (2018). Upcycle Busana Casual Sebagai Pemanfaatan Pakaian Bekas. *Jurnal Tata Busana*, 7(1), 251008.

<https://www.neliti.com/publications/251008/upcycle-busana-casual-sebagai-pemanfaatan-pakaian-bekas>.

Rohima, N. (2023). *Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa*. Seri Publikasi Pembelajaran, 1(1). Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. <https://osf.io/preprints/osf/acxe2>

Strautmalis, M., & Barševska, Z. (2017). Modern – Retro as a Concept of Contemporary Graphic Design. *Proceedings of the International Scientific Conference*, 138–147. Daugavpils University. https://dukonference.lv/files/proceedings_of_conf/978-9984-14-834-2_59_konf_kraj_C_Hum%20zin.pdf#page=138

Tendal, T. (2022). *Seamster, sewer, and sewist: The titles for those who sew from 1470–2022* (Bachelor's thesis, Linnaeus University). DiVA Portal. <https://www.divaportal.org/smash/get/diva2:1729414/FULLTEXT02.pdf>

Artikel Web / Sumber Daring

Anugerah, W. (2023, Februari 9). *Apa Itu Buku: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya*. Artikel LocalStartupFest. [Apa Itu Buku: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya - Localstartupfest.id](https://www.localstartupfest.id). Diakses 11 Oktober 2024.

Apandi, I. (2020, Oktober 23). *Mengenal buku panduan/pedoman*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5f930415d541df356c63f602/mengenal-buku-panduan-pedoman>. Diakses 9 Februari 2025.

Apa itu Panduan? Definisi, Fungsi, dan Pentingnya Dalam Kehidupan Sehari-Hari. (2024, September 18). *Artikel TipsAndTrick*. [Apa Itu Panduan? Definisi, Fungsi, dan Pentingnya Dalam Kehidupan Sehari-Hari - Tips And Trick](https://www.teknokrat.ac.id) (teknokrat.ac.id). Diakses 14 Oktober 2024.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kancing*. KBBI Daring VI, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kancing>. Diakses 18 Mei 2025

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Komposisi*. KBBI Daring VI, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komposisi>. Diakses 30 Mei 2025

- Belajar 10 Macam Tusuk Dasar Menjahit, Disertai Gambar dan Langkah-Langkah Yang Mudah Diikuti. (2018, November 8). Fitinline.com. *Belajar 10 Macam Tusuk Dasar Menjahit, Disertai Gambar dan Langkah-Langkah Yang Mudah Diikuti (fitinline.com)*. Diakses 9 Oktober 2024.
- Brintet, H. (2023, Desember 14). *The Clothes-Making Renaissance: What does Gen Z's Interest in Knitting, Crochet and Sewing Mean for Fashion?*. Artikel UCLMedia. *The clothes-making renaissance: what does Gen Z's interest in knitting, crochet and sewing mean for fashion? — Pi Media (uclpimedia.com)*. Diakses 22 Oktober 2024.
- Buku Interaktif Membuat Membaca Buku Menjadi Semakin Seru. (2021, Juni 30). Artikel Blog Gramedia. *Buku Interaktif Membuat Membaca Buku Menjadi Semakin Seru (gramedia.com)*. Diakses 11 Oktober 2024.
- Encyclopaedia Britannica. (2025, Mei 13). *Pop art*. <https://www.britannica.com/art/Pop-art>. Diakses pada 10 Februari 2025.
- IDN Research Institute. (2024). *INDONESIA GEN Z REPORT 2024: Understanding and Uncovering the Behavior, Challenges, and Opportunities*. IDN Media. Retrieved February 3, 2025, from <https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-gen-z-report-2024.pdf>
- Kim, A., McInerney, P., Smith, T. R., Yamakawa, N. (2020, Juni 29). *What Makes Asia-Pacific's Generation Z Different?*. McKinsey & Company Article. *What makes Gen Z in Asia different? | McKinsey*. Diakses 9 Oktober 2024.
- Kompas.id. (2024, Agustus 3). *Fase-fase Baru Generasi Z Indonesia*. KOMPAS.id. <https://www.kompas.id/baca/riset/2024/08/03/fase-fase-baru-generasi-z-indonesia>. Diakses 9 Februari 2025.
- Kredivo & Katadata Insight Center. (2023). *Laporan Perilaku Konsumen E-Commerce Indonesia 2023: Pemulihan Ekonomi dan Tren Belanja Pasca Pandemi*. Retrieved February 3, 2025, from <https://kredivocorp.com/wp-content/uploads/2023/06/2023-Indonesia-e-Commerce-Behavior-Report.pdf>

- Kurniawan. (2021, April 23). *Belajar Menjahit: Pelajaran Sejarah Singkat Menjahit*. Artikel Blog Superprof. Sejarah Menjahit Dan Perkembangannya | Superprof. Diakses 11 Oktober 2024.
- NEWS AND ARTICLES | *Seni menjahit Mengapa kamu harus bisa menjahit*. (n.d.). <https://esmodjakarta.com/news-and-articles/seni-menjahit-mengapa-kamu-harus-bisa-menjahit>, diakses 17 September 2024
- Ngashim, A. (2024, Februari 20). *Media Pembelajaran: Pengertian, Jenis dan Manfaatnya*. Artikel DailySocial. Media Pembelajaran: Pengertian, Jenis dan Manfaatnya | DailySocial.id. Diakses 22 Oktober 2024
- OneWhoShallNotBeName. (2023). *Woke*. Urban Dictionary. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Woke>. Diakses 12 Mei 2025.
- Pengertian Buku. (2023, November 6). Artikel DosenPendidikan. *pengertian buku* (dosenpendidikan.co.id). Diakses 11 Oktober 2024.
- Pengertian Buku Teks: Unsur, Fungsi, Manfaat dan Jenisnya. (2020, November 20). Artikel Deepublish. *Pengertian Buku Teks : Unsur, Fungsi, Manfaat dan Jenisnya* (penerbitdeepublish.com). Diakses 11 Oktober 2024
- Pristiandaru, D. L. (2023, August 23). *7 Fakta mengenai sampah Fast fashion*. KOMPAS.com. https://lestari.kompas.com/read/2023/08/23/180000786/7-fakta-mengenai-sampah-fast-fashion?lgn_method=google&google_btn=onetap, diakses 18 September 2024.
- Puspita, M. D. (2024, Oktober 7). *7 karakteristik Gen Z yang jarang diketahui, disebut sebagai generasi paling kesepian*. Tempo.co. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/7-karakteristik-gen-z-yang-jarang-diketahui-disebut-sebagai-generasi-paling-kesepian-1993>, diakses 15 May 2025.
- Rizal, J. G., Nugroho, R. S. (2021, Desember 26). *Mengenal Apa Itu Generasi Baby Boomers, X, Alpha*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/12/26/170000565>. diakses 9 Oktober 2024.

- Ruang Buku. (2023, Maret 1). *Pengertian buku panduan, isi dan langkah-langkah pembuatannya*. <https://ruangbuku.id/artikel/pengertian-buku-panduan-isi-dan-langkah-langkah-pembuatannya/>. Diakses 9 Februari 2025
- Sampoerna University. (n.d.). *Design thinking: Pengertian, Keistimewaan, Prinsip dan Pola Pikir*. Sampoerna University. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/news/design-thinking>. Diakses 9 Oktober 2024.
- Schulman, K. (n.d.). *Types of interactive books*. Raised Grounded. <https://raisedgrounded.com/types-of-interactive-books/>. Diakses 18 Mei 2025.
- Sitanggang, D. D. K. P. (2022, Agustus 1). *Edukasi adalah: Pengertian, tujuan, manfaat, dan jenis-jenisnya*. DetikJabar. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6208271/edukasi-adalah-pengertian-tujuan-manfaat-dan-jenis-jenisnya>. Diakses 22 Juni 2025.
- We Are Social & Meltwater. (2023). *DIGITAL 2023 GLOBAL OVERVIEW REPORT*. Retrieved February 3, 2025, from <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2023/03/Digital-2023-Global-Overview-Report.pdf>
- Widiyanti, Y. (2023, Agustus 12). *Karakter Generasi Z yang Unik dan Berbeda dari Pendahulunya Menurut Psikolog*. Artikel Tempo.co. [Karakter Generasi Z yang Unik dan Berbeda dari Pendahulunya Menurut Psikolog - Gaya Tempo.co](#). Diakses 11 Oktober 2024.